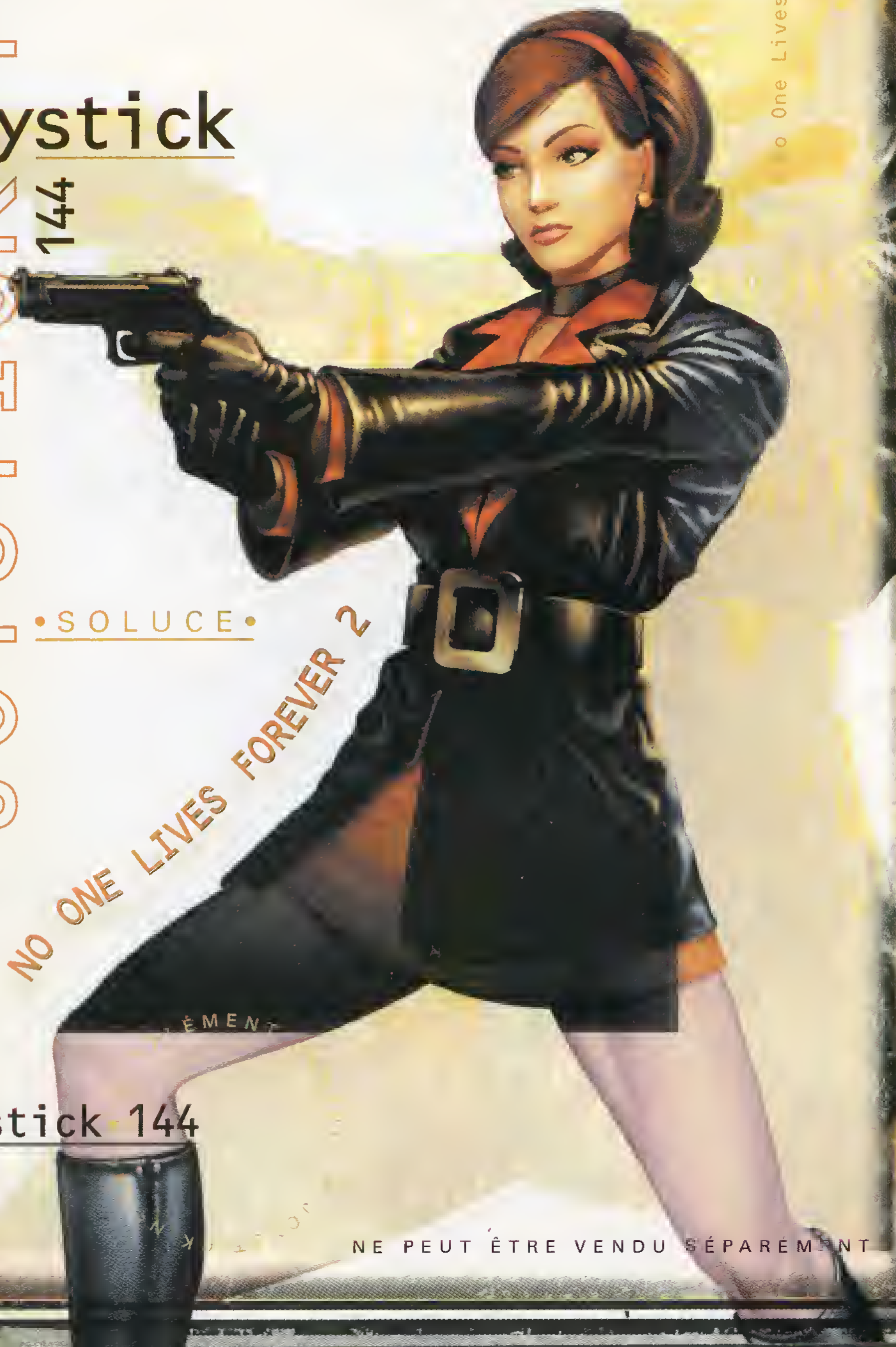


Soluce :
No One Lives Forever 2
En Detresse
Jeux Crack
Joystick
144
JOYSTICK 144
•SOLUCE•
NO ONE LIVES FOREVER 2
Joystick 144
NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPAREMENT

DITO

Casque Noir

Dur, dur le problème du mois dernier. Cette histoire de Joconde en a fait cogiter plus d'un. La réponse n'était pas de 80 % comme la plupart d'entre vous l'ont cru, mais de 90 % ou 9/10. Voici la démonstration :

« * A : « le tableau est authentique », * A1 : « l'expert 1 le pense authentique », * A2 : devinez on cherche p(A/(A1 et non A2))=p(A et A1 et non A2)/p(A1 et non A2)comme A, non A forme un système complet d'événements, on a :

p(A1 et non A2)=p(A et A1 et non A2)+p(A et A1 et A2) =p(A)p((A1 et non A2))/A)+p(non A)p((A1 et non A2))/non A) =0.8*0.9*0.2+0.2*0.1*0.8 (indépendance des erreurs) donc p(A/(A1 et non A2))=0.8*0.9*0.2/(0.8*0.9*0.2+0.2*0.1*0.8)=90 %

En ce qui me concerne, je le crois de Lorraine... euh, sur parole. Bref, seulement 4 personnes ont trouvé la bonne réponse et c'est Laurent qui remporte le jeu RallySport Challenge grâce à la question subsidiaire.

Le problème de ce mois-ci est proposé par Jean-Paul Artigaux : « Soit la carte de France, on colorie chaque région avec une couleur, mais chaque région adjacente doit être coloriée d'une couleur différente. Combien faut-il de couleurs au minimum pour colorier la carte ? » Voilà qui est nettement plus facile, et oh combien plus ludique.

Et voilou !

JOYSTICK SOLUCES 144
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre 8391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Naël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Povan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 144
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE







Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de janvier. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr. *et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.*



SOLUTION No One Lives



No One Lives Forever 2 devrait vous tenir en haleine un petit moment. Voici un parcours bien détaillé qui vous permettra de trouver un maximum de choses afin de pouvoir gonfler vos compétences. Je vous conseille de commencer par le tir et l'endurance, ainsi que par l'armure, afin d'être le plus résistant possible.



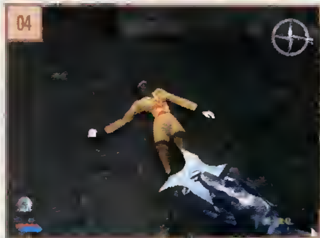




CHAPITRE 1 : CATE ARCHER DOIT MOURIR

INTUITION FÉMININE

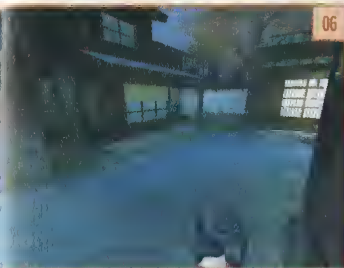
Ce premier chapitre est une mise en jambes et je vous conseille dès maintenant de récolter le maximum d'items et d'objets en tout genre afin de faire grimper vos points d'expérience. Commencez par récupérer le livre qui se trouve sur le capot de la voiture et le dossier qui est posé par terre (photo 01). Le dossier vous permettra d'obtenir





quelques informations sur les adversaires que vous allez bientôt affronter. Avancez ensuite vers le pont et récupérez le mot agrafé sur l'arbre, puis ramassez le paquet qui est sur le sol (photo 02). Traversez le pont et prenez le mot qui se trouve sur la gauche, puis continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez devant l'entrée de la cité où vous devrez dégommer votre premier Ninja (photo 03). Fouillez ensuite le cadavre pour vous approprier de nouvelles armes et quelques informations supplémentaires (photo 04). Prenez ensuite le mot sur la porte qui vous

Forever 2


06



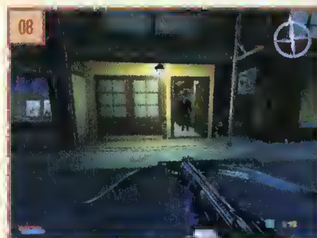

07

indiquera l'heure du couvre-feu. Entrez dans la cité et soyez discret pour ne pas vous faire repérer. Expédiez votre deuxième Ninja dans l'autre monde en restant bien à distance, puis cachez son corps derrière la cabane qui se trouve sur la gauche et récupérez un paquet dans la foulée. Continuez d'avancer doucement pour dégommer deux autres Ninjas (photo 05). Fouillez-les, puis faites disparaître les corps et récupérez le gilet pare-balles qui se trouve sur la droite. Longez les maisons sur la droite pour apercevoir deux autres Ninjas, que vous allez liquider, au fond de la rue. Dissimulez les corps, puis allez sur la droite pour contourner la grande porte qui se trouve au fond et que vous ne pouvez pas ouvrir. Glissez-vous ensuite dans l'ouverture après avoir récupéré le message sur la palissade pour passer au niveau suivant.

MAUVAISES NOUVELLES

Dégommez discrètement les deux Ninjas qui se trouvent sur la droite, puis ramassez la note sur la palissade de gauche pour en savoir plus sur vos objectifs. Descendez la rue, puis allez sur la gauche et dénichez le premier petit recoin qui se trouve sur la gauche afin de récupérer une mallette (photo 06). Continuez un peu plus loin sur la gauche pour récupérer quelques munitions, puis descendez la rue et allez vers le distributeur pour trouver un paquet dans lequel vous récupérerez le décodeur qui vous permettra de déchiffrer toutes les notes que vous trouverez (photo 07). Retournez au début niveau pour décoder le premier message, descendez la rue et prenez la première à droite pour déchiffrer un autre message qui vous parlera de boîtes aux lettres. Rebroussez chemin et dirigez-vous vers la librairie devant laquelle vous trouverez trois boîtes aux lettres. Ouvrez les deux premières en partant de la droite pour rencontrer votre contact (photo 08). Rebroussez à nouveau chemin et allez le plus loin possible jusqu'à ce que vous arriviez devant une tranchée dans laquelle vous vous engagerez. Allez tout au fond pour récupérer un chat et apprendre dans quel bâtiment la réunion a été déplacée (photo 09). Visitez le dernier bâtiment dans lequel se trouvent plein de Ninjas afin de récupérer une lunette pour votre arbalète. Retournez voir ensuite Hatori-san pour lui faire part de l'information afin que ce dernier vous montre une carte qui vous permettra de vous repérer (photo 10).

10

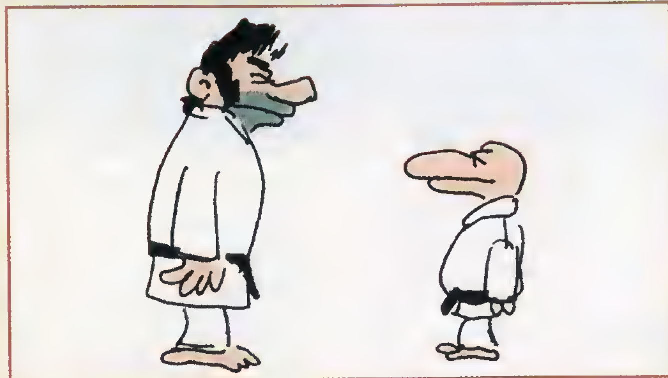

08


09


11


12


14



CHAPITRE 2 : ADIEU ESPION

L'ESPION EST ICI !

Avancez dans la ruelle pour récupérer deux messages et un nouvel appareil. Vous trouverez un nouvel objectif secondaire dans le deuxième message. Continuez à progresser et liquidez le premier Ninja sur le toit, puis allez sur la droite pour effacer la première marque (photo 11). Faites demi-tour pour emprunter l'allée principale, puis récupérez une lettre dans la boîte aux lettres qui se trouve près du distributeur (photo 12). Profitez ensuite de votre viseur pour liquider les deux Ninjas qui sont postés au fond de la rue (photo 13). Fouillez leurs corps et effacez la marque sur la droite. Rebroussez chemin et à partir de l'endroit par lequel vous êtes arrivé dans le niveau, dirigez-vous vers la droite pour pousser la porte qui se découpe au fond. Avancez doucement pour entendre une conversation, puis allez sur la gauche jusqu'à un petit recoin dans lequel est déposé un paquet (photo 14). Liquidez les deux Ninjas, puis avancez un peu pour effacer la marque sur la gauche. Allez jusqu'au bout de l'allée, puis ouvrez la porte qui est située sur la gauche et derrière laquelle se trouve un Ninja. Entrez dans la maison qui est construite tout de suite à droite pour la fouiller de fond en comble. Vous trouverez sous la table une lettre qui vous permettra d'obtenir une nouvelle quête. Sortez de la maison et dirigez-vous vers la droite pour atteindre une zone où vous devrez être très discret afin de liquider les Ninjas sans qu'ils aient le temps de déclencher l'alarme. Fouillez ensuite toutes les maisons afin de collecter un maximum de points d'expérience. Continuez d'avancer doucement et liquidez les deux autres Ninjas en train de discuter devant la maison sans qu'ils puissent donner l'alarme (photo 15). Entrez ensuite dans la maison et ouvrez les tiroirs pour consulter tous les documents qui vous tomberont sous la main. Continuez d'avancer pour pénétrer dans une autre maison dans laquelle vous trouverez la troisième lettre qui vous permettra de terminer votre quête optionnelle. Juste en face de cette maison se trouve une petite cabane dans laquelle vous mettrez la main sur une nouvelle arme nettement plus efficace que votre arbalète (photo 16).


16


17

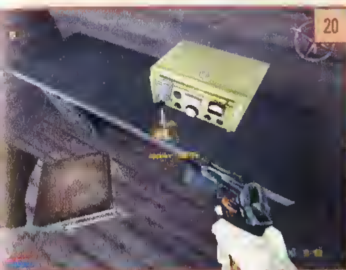

13


15


18



19



20

Rendez-vous vers le point d'information en regardant votre boussole et prenez une photo à travers la fenêtre (photo 17). Retournez maintenant discrètement à l'entrée du niveau pour avoir droit à une petite scène cinématique (photo 18).

CHAPITRE 3 : PROJET OMEGA

BIENVENUE EN SIBÉRIE

Lorsque vous arriverez devant la maison, vous parlerez au pilote qui vous dira qu'il a oublié la clé. Crochetez la serrure et entrez à l'intérieur pour vous apercevoir qu'il n'y a pas d'électricité. Ressortez de la maison, puis allez derrière pour allumer le générateur (photo 19). Montez à l'étage pour récupérer un livre et un piège à loup que vous pourrez poser devant la porte de derrière, puis utilisez la radio (photo 20). Lorsque vous aurez transmis votre message, deux soldats tenteront de vous stopper, mais si vous les prenez de court, vous pourrez récupérer un AK 47 qui vous sera bien utile pour la suite (photo 21). Allez maintenant dans la petite cabane pour rassembler votre matériel. Vous allez récupérer, entre autres, les clés du scooter des neiges mais malheureusement, le réservoir est à sec. Dirigez-vous maintenant vers le nord pour atteindre une base dans laquelle vous allez pénétrer (photo 22). Liquidez tous les soldats, fouillez tous les bâtiments, puis faites sauter le cadenas de la petite réserve qui se trouve sur la gauche afin de récupérer un jerricane d'essence (photo 23). Allez chercher le scooter des neiges, puis revenez dans la base en prenant soin d'éliminer les soldats qui vous y attendent. Servez-vous de la planche qui se trouve près du camion comme tremplin afin de passer au-dessus du mur (photo 24). Avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur un pont en bois que vous allez traverser. Lorsque vous serez parvenu de l'autre côté, descendez de votre scooter, puis dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le pont et y installer des charges explosives (photo 25). Reprenez votre scooter et poursuivez votre route pour parvenir à un poste de garde où vous devrez liquider tous les soldats.



21



22



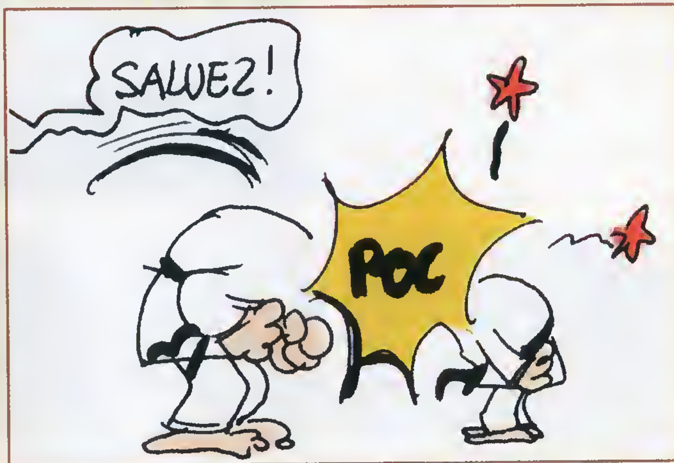
23

CRÉER DES ENNUIS

Empruntez l'un des deux scooters, puis avancez sur la route jusqu'à ce que vous tombiez sur un camion en panne avec deux soldats que vous devrez éliminer (photo 26). Lorsque vous aurez fait



24







le ménage, partez vers la droite en direction du nord jusqu'à une barrière que vous devrez franchir pour accéder à une nouvelle zone.

LA TOUR DES COMMUNICATIONS

Avancez jusqu'à la nouvelle base et shootez à travers la fenêtre les deux soldats qui se trouvent dans le premier bâtiment. Utilisez votre pistolet avec silencieux pour ne pas avertir les autres gardes. Entrez ensuite dans le baraquement et éteignez la lumière avant de fouiller entièrement les lieux. Pénétrez ensuite dans le grand baraquement et passez la grande armoire au crible pour récupérer des explosifs, puis grimpez la pente qui se trouve sur la gauche en sortant pour accéder à la tour des communications (photo 27). Fouillez la baraque de droite pour récupérer un fusil de snipe (photo 28). Allez maintenant placer votre charge explosive sur la centrale, puis redescendez vers la base où vous allez devoir libérer le pilote qui a été capturé. Lorsque vous arriverez à proximité de la base, commencez par liquider les gardes qui patrouillent à l'extérieur, puis shootez les deux soldats qui gardent le pilote (photo 29). Vous pouvez tirer à travers les fenêtres de manière à être le plus discret possible. Vous devrez ensuite faire sortir le pilote et vous assurer qu'il ne se fera pas tirer dessus. Éliminez chaque soldat qui déboulera, puis retournez voir le pilote à chaque fois afin qu'il puisse progresser en toute sécurité. Lorsqu'il n'y aura plus de danger, il se placera près de la barrière et vous pourrez lui ouvrir pour qu'il prenne la tangente (photo 30). Repartez par le chemin par lequel vous êtes venu et vous verrez la tour radio s'effondrer (photo 31).



CRÉER DES ENNUIS

Lorsque vous parviendrez au niveau du camion, dirigez-vous vers la droite et








30


31


32

suivez la route pour arriver devant une base dans laquelle vous ne pourrez pas entrer. Faites demi-tour et empruntez un petit chemin sur la gauche pour voir une espèce de tremplin naturel qui vous permettra de passer au-dessus de la route et continuez votre progression (photo 32). Avancez toujours tout droit pour arriver à une cabane de chasse dans laquelle vous allez entrer pour récupérer quelques items supplémentaires (photo 33). Repartez vers le sud et lorsque vous arriverez au niveau de la crevasse, partez sur la droite jusqu'à ce que vous soyez bloqué par des rochers et forcé de continuer à pied.

LA CENTRALE

Avancez tranquillement jusqu'à la base en éliminant les soldats qui parsèment votre chemin (photo 34). Infiltrez-vous en supprimant le plus discrètement possible tous les soldats, puis entrez dans le premier bâtiment et fouillez toutes les cantines pour récupérer des explosifs (photo 35). Lorsque vous les aurez en votre possession, des soldats arriveront, vous devrez être suffisamment rapide pour les éliminer avant qu'ils ne vous transforment en passoire.

Allez ensuite dans le bâtiment qui jouxte le transformateur, puis crochetez le cadenas qui verrouille la trappe au sol afin d'y placer la charge explosive (photo 36). Sortez tout de suite du bâtiment afin de ne pas partir en fumée avec lui. Retournez à la cabane de chasse afin de terminer votre mission.

CHAPITRE 4 : UN ESPION RECHERCHÉ PAR LE C.R.I.M.E.

COUR EXTÉRIEURE

Passez par le bunker pour récupérer quelques items, puis dessoudez la porte pour entrer dans la base (photo 37). Glissez-vous derrière la cantine et entrez par une fenêtre. Éliminez ensuite tous les soldats qui viennent patrouiller dans la cour, puis allez dans le dortoir qui se trouve sur la gauche afin d'y récupérer des explosifs et quelques items. Placez ensuite une charge sur la porte principale pour remplir une quête secondaire (photo 38). Entrez ensuite dans la seconde zone, puis éliminez tous les soldats discrètement sans qu'ils puissent donner l'alarme, cela afin que vous ne vous retrouviez pas avec trop de soldats sur le dos. Fouillez ensuite tous les bâtiments afin de récupérer une charge explosive que vous pourrez placer sur le gros réservoir qui se trouve au fond de la cour (photo 39). Lorsque vous aurez bien fouillé tous les bâtiments, passez par la petite grille qui s'ouvre derrière le gros réservoir où vous venez de déposer la charge explosive.


33


34


35


36

L'ANCIEN BÂTIMENT DES ARCHIVES

Entrez dans le bâtiment et éliminez tous les soldats qui se trouvent à ce niveau en étant le plus discret possible, puis crochetez la porte qui s'ouvre sur la droite pour récupérer un désactiveur de caméras particulièrement intéressant (photo 40). Pour vous en servir, vous devrez sélectionner le deuxième pistolet et changer de munition. Vous allez maintenant grimper au


37

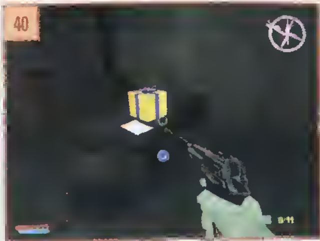

38


39

premier étage le plus discrètement possible et éliminer tous les soldats qui s'y trouvent. Faites le tour des pièces pour récupérer tous les items, puis crochetez la porte qui se trouve près de l'ascenseur pour récupérer un livre bonus. Montez ensuite à l'étage suivant pour abattre un soldat en train de dormir, puis visitez les pièces pour trouver un coffre que vous ne pourrez pas ouvrir pour le moment car vous n'avez pas le code. Allez ensuite dans l'une des pièces voisines pour sortir par la fenêtre.

COUR INTÉRIEURE

Sans vous faire repérer, glissez-vous dans le deuxième bâtiment par-derrière en ouvrant la deuxième fenêtre. Fouillez la pièce pour récupérer des explosifs sans être repéré, puis ressortez par la fenêtre pour vous emparer du paquet qui se trouve près de la


40

benne à ordures (photo 41). Prenez garde de ne pas vous faire repérer par la caméra afin de ne pas donner l'alarme, puis neutralisez celle-ci. Rendez-vous ensuite discrètement dans le bâtiment qui se trouve en face et entrez par la fenêtre qui s'ouvre derrière. Fouillez toutes les caisses et introduisez-vous ensuite dans le réfectoire, puis entrez dans la cuisine dans laquelle vous devrez récupérer du sucre (photo 42). Cette nouvelle acquisition vous paraîtra insolite mais ce sucre vous sera indispensable pour continuer la mission. Allez ensuite derrière le réservoir de propane pour poser la charge explosive que vous avez récupérée (photo 43). Pénétrez ensuite dans le bâtiment où sont installés les sanitaires afin de récupérer des items et terminer la quête qui vous permettra d'identifier les agents doubles (photo 44). Maintenant vous allez retourner dans le bâtiment par lequel vous êtes arrivé et qui se trouve en face du réservoir.


41

L'ANCIEN BÂTIMENT DES ARCHIVES

Maintenant que vous connaissez bien les lieux, vous allez descendre tout en bas pour accéder au générateur dans lequel vous allez verser le sucre que vous avez récupéré tout à l'heure (photo 45). Cette action vous permettra de mettre la grille électrique hors service. Passez par la petite grille et désactivez la caméra qui se trouve au-dessus de la grande porte. Entrez ensuite dans le petit bâtiment sur la gauche, puis fouillez-le à fond. Avancez le long du mur qui se trouve sur la gauche, puis descendez les escaliers qui sont au fond.

SOUS-SOL

Avancez doucement pour liquider le garde qui dort derrière la grille, puis décodez la serrure et faites disparaître le corps du soldat (photo 46). Allez ensuite dans la cuisine qui se trouve sur la droite


42


43




44











afin de récupérer des items qui sont sous la table et qui vous permettront de désactiver les caméras (photo 47). Entrez ensuite dans la première pièce que vous trouverez sur votre gauche afin de récupérer des munitions et un tube d'ordinateur qui vous seront indispensables pour terminer votre mission. Avancez ensuite en vous baissant et neutralisez la caméra qui est positionnée au bout du couloir. Fouillez méthodiquement toutes les pièces, puis montez à l'étage.

BÂTIMENT DES ARCHIVES

Vous allez fouiller entièrement l'étage et dégommer dans la foulée Nikolaï Zhukov. Trouvez un maximum de choses sur Anatoli afin de remplir une quête secondaire en examinant minutieusement tous les tiroirs que vous pourrez ouvrir, puis montez à l'étage. Continuez de fouiller chaque pièce de cet étage jusqu'à ce que vous trouviez sur un bureau une enveloppe contenant un code qui vous servira pour terminer la mission. Redescendez et dirigez-vous vers le nord pour entrer dans une salle d'ordinateurs. Remplacez le tube afin de remettre en marche l'installation (photo 48). Tapez ensuite le mot de passe que vous avez récupéré pour transformer cette pièce en ascenseur. Lorsque vous arriverez en haut, ne vous occupez pas tout de suite de l'ordinateur, mais faites le tour des pièces pour récupérer des informations supplémentaires (photo 49).



Maintenant, allez à l'ordinateur pour récupérer les informations qu'il vous manque et planquez-vous tout de suite après car vous déclencherez l'alarme. Descendez ensuite à l'étage inférieur et passez par la lingerie en sautant dans le conduit pour atteindre le niveau suivant.

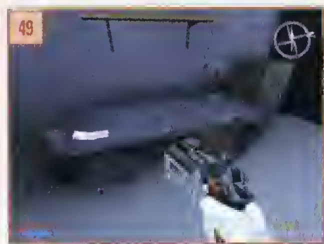
CHAPITRE 5 : VOL DE NUIT

SOUS-SOL

Retraversez ce sous-sol sans fouiller les tiroirs car vous n'y trouverez rien et ne déclenchez pas l'alarme pour éviter d'avoir trop de soldats sur le dos.

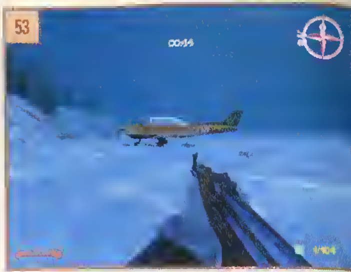
COUR INTÉRIEURE

Avancez jusqu'au niveau de la citerne qui se trouve près du réfectoire pour faire démarrer un compte à rebours. Lorsque la citerne explosera, engouf-









frez-vous dans la brèche qui s'est créée dans le mur (photo 50).

COUR EXTÉRIEURE

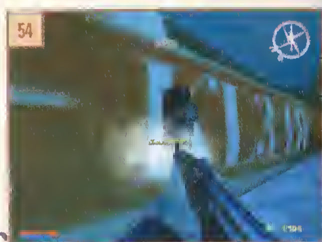
Nettoyez cette zone de ses nouveaux occupants afin de pouvoir passer tranquillement (photo 51). Prenez ensuite un scooter et lorsque vous serez à l'extérieur de la base, dirigez-vous légèrement vers la gauche pour utiliser le tremplin qui vous permettra de passer au-dessus du grillage.

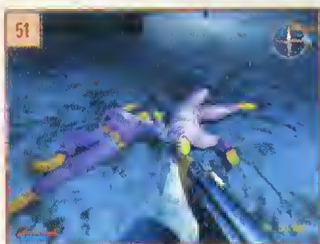
EXFILTRATION

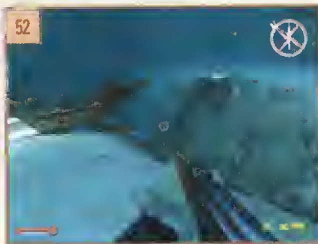
Avancez tranquillement en utilisant votre fusil de snipe pour éviter les combats rapprochés.

SURPRISE SURPRISE

Vous allez arriver sur le pont que vous avez piégé et vous allez voir ce dernier se détruire (photo 52). Prenez votre élan et sautez par-dessus. Vous allez de nouveau traverser une base et pour éviter de perdre du temps, n'hésitez pas à foncer sur vos ennemis. Vous devrez ensuite vous dépêcher d'éliminer les soldats qui se trouvent près de votre avion (photo 53). Lorsque vous verrez le compte à rebours s'afficher à l'écran, dépêchez-vous d'aller désamorcer la bombe posée sur la carlingue (photo 54). Retournez dans la cabane et ouvrez la porte qui est sous l'escalier pour retrouver votre pilote complètement saoul et qui vous demandera de lui faire un café. Allez dans la cuisine et prenez la cafetière, puis pénétrez dans le salon pour le verser dans une tasse. Le pilote s'approchera et vous pourrez partir.





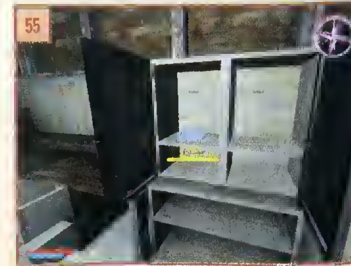




CHAPITRE 6 : JOURNAL D'UN AGENT DOUBLE

LA MAISON OÙ MELVIN HABITAIT

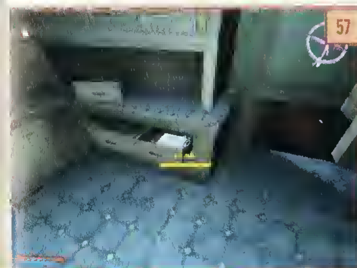
Vous débarquez dans le sous-sol d'une maison abandonnée que vous allez devoir fouiller de fond en comble. Dirigez-vous sur la gauche en allumant la lumière et ouvrez le grand placard du fond pour récupérer vos premiers documents (photo 55). Retournez-vous ensuite et placez-vous face à l'affiche pour retirer celle-ci (photo 56). Vous trouverez un interrupteur derrière, mais vous ne pourrez pas l'utiliser pour le moment. Allez ensuite près des escaliers pour récupérer des munitions, puis

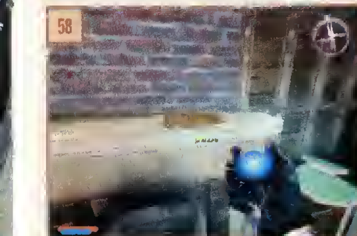


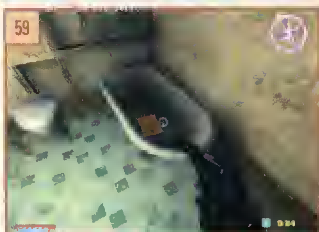


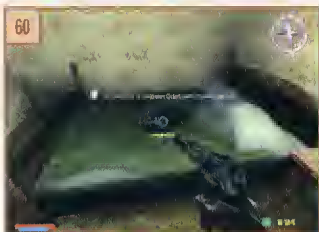


montez à l'étage. Lorsque vous arriverez dans la cuisine, ouvrez les tiroirs qui sont sur votre droite pour collecter de nouveaux documents (photo 57). Retournez-vous ensuite pour ramasser une enveloppe placée dans le tiroir sous le plan de travail. Cette enveloppe contient une cassette audio que vous pourrez écouter un peu plus tard. Allez maintenant dans le salon pour récupérer une nouvelle enveloppe qui est posée sur la cheminée (photo 58). Passez dans la salle à manger pour regarder les documents qui sont placés sur la petite table, puis sur la grande table pour voir un magnétophone à cassettes que vous pouvez commencer à utiliser. Montez ensuite à l'étage, puis entrez dans le petit réduit qui se trouve sur la droite pour regarder les documents qui sont posés à côté de l'aspirateur. Rendez-vous ensuite dans la salle de bains pour trouver une autre enveloppe au

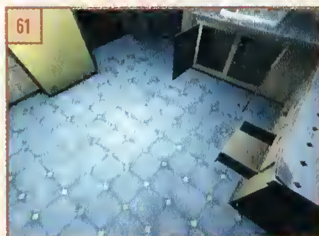








fond de la baignoire (photo 59). Allez ensuite dans le petit dressing qui se trouve juste en face pour découvrir une autre enveloppe rangée sur une étagère. Entrez maintenant dans la chambre du fond pour récupérer un gilet pare-balles sur le lit et lire les documents sur la petite table de nuit (photo 60). Entrez dans le placard de la chambre pour acquérir des piles neuves, puis passez de l'autre côté pour arriver dans une pièce avec un trou dans le plancher. Retournez dans la salle à manger pour écouter toutes les cassettes, puis retournez dans la cave. Vous pouvez maintenant appuyer sur l'interrupteur derrière l'affiche pour faire basculer le panneau qui se trouve derrière. Prenez ensuite les PM Gordon sur la table ainsi que les documents qui sont posés à côté. Fouillez toute la pièce et préparez-vous à devoir affronter pas mal de Ninjas avant de ressortir (photo 61). Montez au premier étage et entrez dans la salle de bains pour sortir par la fenêtre qui s'ouvre sur la droite.





L'ORAGE ARRIVE

Attention, dans ce niveau, ne cherchez pas à éliminer vos ennemis à tout prix car ils reviennent sans arrêt. Le but est de trouver rapidement la sortie sans trop de dommages. Lorsque vous serez sur le toit de la véranda, allez vers la droite et entrez rapidement dans le petit cabanon qui se trouve sur la




64


65



gauche pour récupérer un fusil à pompe, des munitions et un gilet pare-balles. Allez tout au fond de la rue et entrez dans le jardin qui est situé sur la gauche, puis allez dans le cabanon pour récupérer des munitions et un gilet pare-balles (photo 62). Ressortez et continuez sur la droite pour atteindre la sortie de ce niveau (photo 63).

AU CŒUR DE LA TORNADE

Tournez en rond en repoussant les attaques ninjas, puis attendez que Isako fasse son apparition pour l'affronter (photo 64). Au bout d'un moment, celle-ci entrera dans une caravane, mais avant d'y entrer à votre tour, prenez le temps de trouver quelques items de manière à ne pas vous retrouver les mains vides.

AUTANT EN EMPORTENT LES VENTS

Affrontez Isako au sabre et lorsque vous l'aurez éliminée, vous aurez terminé ce niveau (photo 65). Ne soyez pas trop lent car la maison part en lambeaux.

66


67

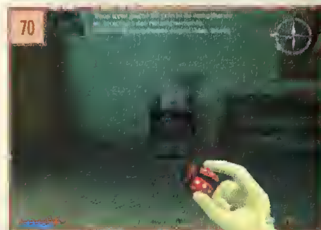

68

CHAPITRE 7 : DOUBLE JEU

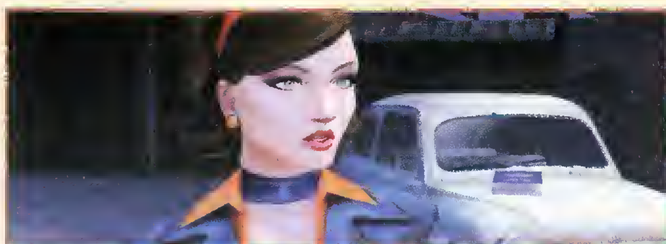
LE MOT DE PASSE

Cette fois-ci, vous allez vous retrouver à Calcutta. Vous êtes recherché par la police et vous devrez l'éviter si vous ne voulez pas prendre des coups de matraque. Lorsque des policiers vous prennent en chasse, courez pour les semer car ils s'essoufflent très vite. Lorsque vous sortirez de la ruelle, attendez que les policiers s'en aillent pour parler au fleuriste qui est installé un peu plus loin afin qu'il vous remette une lettre (photo 66). Continuez ensuite vers le sud pour crocheter une grille qui vous permettra d'accéder à une arrière-cour dans laquelle se trouve un escalier qui descend dans un sous-sol (photo 67). Une fois que vous aurez


69


70



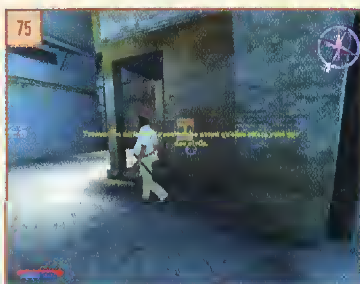


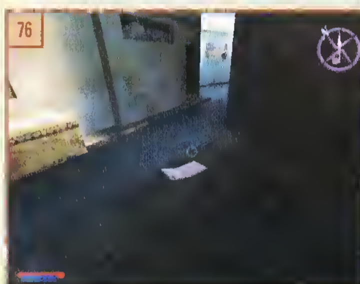


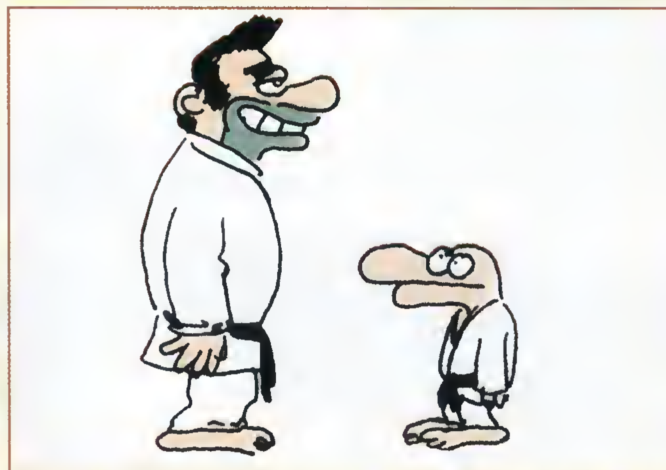


ouvert la porte, dégommez rapidement l'homme avec le sabre, puis fouillez la pièce avant de crocheter la deuxième porte. Lorsque vous serez dans la deuxième pièce, prenez l'enveloppe qui se trouve sur le bureau afin de pouvoir visionner une photo. Fouillez aussi les tiroirs afin de compléter l'objectif qui consistait à retrouver les preuves utilisées pour faire chanter Kamal. Ressortez et allez vers le nord afin de rencontrer l'homme que vous avez vu sur la photo, appelé Kamal (photo 68). Ce dernier vous remettra de l'argent et des documents qui vous permettront de poursuivre votre mission. Allez ensuite vers le nord-ouest pour rencontrer un vieillard à qui vous devrez donner de l'argent si vous voulez qu'il vous laisse continuer votre chemin (photo 69). Lorsque vous passerez la porte, ouvrez le casier bleu qui se trouve sur la gauche pour récupérer des infos et un micro (photo 70). Vous allez maintenant rapidement à l'hôtel qui est situé à deux pas de l'endroit où vous avez rencontré Kamal. Montez au premier étage et crochetez la serrure de la chambre dans laquelle vous devez entrer. Fouillez-la rapidement et placez votre micro dans le téléphone (photo 71). Sortez de la chambre et attendez l'arrivée de Malpani (photo 72). Lorsque ce dernier aura terminé sa conversation téléphonique, approchez-vous du téléphone pour utiliser ce dernier. Vous avez maintenant une croix qui s'affiche sur votre boussole qui vous permettra de prendre la bonne direction. Avancez jusqu'à la















porte et donnez le mot de passe afin de passer au niveau suivant.

LE MICRO ESPION

Lorsque vous arriverez dans ce palais, Kamal vous demandera de placer un micro dans le téléphone de Anoop Banerjee afin d'écouter sa conversation. Prenez toutes les pièces que vous pourrez trouver afin de détourner l'attention des gardes. Faites le tour des pièces afin de les fouiller, puis allez dans les toilettes où vous passerez par la fenêtre pour accéder à la cour (photo 73). Vous devrez être le plus discret possible et éviter le garde si vous ne voulez pas qu'il vous ramène à l'entrée. Attendez que ce dernier se place au fond de la cour, puis entrez discrètement par la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Avancez très doucement dans le couloir afin de ne pas alerter les gardes. Vous verrez sur votre gauche un grand escalier que vous devrez emprunter, puis allez tout de suite à droite pour entrer dans le bureau qui se trouve au fond (photo 74). Cela va sans dire que vous devrez être rapide et discret pour ne pas vous faire choper. Lorsque vous aurez posé le micro, allez vite vous cacher derrière le paravent. Allez ensuite vers le téléphone et utilisez-le de nouveau pour passer à la suite.

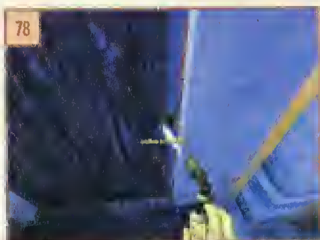
RECHERCHÉE

Prenez votre sac et retirez tout de suite l'affiche que vient de coller le policier avant qu'un civil ne s'en empare (photo 75). Tirez un carreau pisteur sur le policier afin de pouvoir le suivre pendant qu'il pose les affiches. Si vous êtes repéré, ce dernier arrête la pose. Allez ensuite à droite et prenez la première à gauche pour ramasser une enveloppe posée sur le comptoir (photo 76). Maintenant, votre objectif premier est de récupérer toutes les affiches. Lorsque ce sera fait, vous devrez retrouver Kamal qui vous attend au nord-est de la ville (photo 77). Il vous donnera une combinaison qui vous permettra d'ouvrir la cabine téléphonique près du cinéma. Lorsque vous aurez récupéré le chalumeau, vous trouverez une porte en bois un peu plus loin vers le sud que vous pourrez désormais ouvrir et qui vous permettra de passer au niveau suivant (photo 78).



ALLIANCE MALÉFIQUE

Vous allez débarquer dans un théâtre où patrouillent pas mal de gardes. Com-



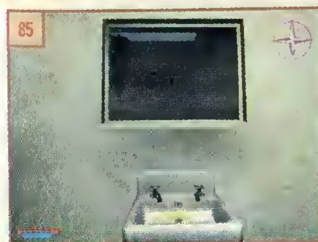




mencez par éliminer les gardes qui font des rondes à ce niveau sans alerter les autres, puis fouillez les trois armoires. Descendez ensuite en bas pour éliminer tous les gardes qui s'y trouvent et récupérer une arbalète dans le coffre (photo 79). Visitez ensuite toutes les pièces pour collecter des explosifs. Dévalez les escaliers qui sont situés dans la pièce du fond, puis ouvrez l'armoire pour accéder à la chaufferie dans laquelle vous pourrez placer votre premier explosif (photo 80). Prenez ensuite les escaliers pour arriver dans une pièce où un garde est en train de dormir sur une chaise. Liquidez-le, puis pénétrez dans le hall du cinéma où vous devrez faire pas mal de ménage. Visitez ensuite les toilettes qui sont installées au même niveau pour récupérer une enveloppe bleue qui vous servira à ouvrir un coffre-fort un peu plus haut (photo 81). Allez dans les autres toilettes et ouvrez toutes les portes pour ramasser des carreaux explosifs. Entrez









ensuite dans la salle et actionnez le siège rabattu pour ouvrir un passage secret (photo 82). Descendez pour récupérer tous les items qui s'y trouvent et placer votre bombe sur le mur où sont stockées les bobines de films. Montez ensuite dans la salle de projection pour y déposer votre bombe, puis allez dans le bureau qui est juste à côté pour ouvrir le coffre qui se trouve derrière le tableau (photo 83). Retournez maintenant derrière le rideau et prenez l'échelle pour placer la dernière charge explosive sur les compteurs électriques qui sont positionnés sur la passerelle en bois. Vous pouvez maintenant repartir par où vous êtes arrivé.

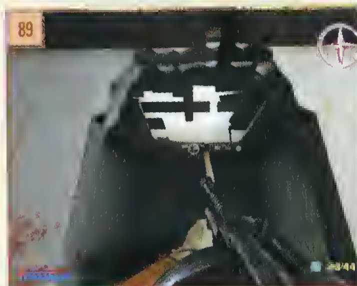
CHAPITRE 8 : L'ART DU MEURTRE

LE COFFRE

Sortez du bureau pour retrouver Kamal qui vous dira d'aller vous laver les mains. Rendez-vous dans le jardin et

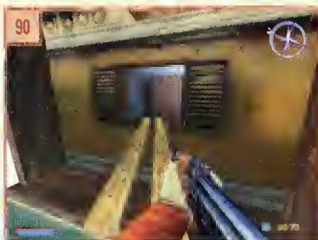






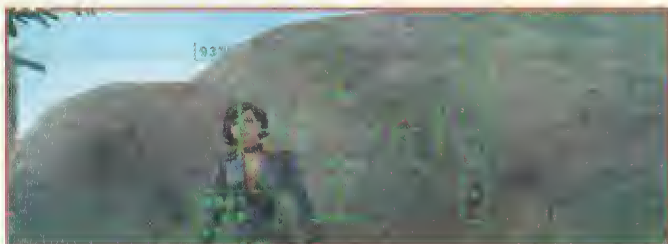
récupérez le paquet cadeau qui se trouve sous le porche. Vous allez obtenir une quête optionnelle qui consiste à dissimuler trois micros sur les téléphones du Q.G. Placez-les maintenant pour être débarrassé (photo 84). Allez dans les toilettes et faites couler l'eau du robinet pour faire apparaître un message sur le miroir (photo 85). Lorsque vous aurez récupéré votre équipement ainsi que la lettre qui se trouve sur la gauche, allez décoder le système qui vous permettra d'ouvrir la porte grillagée. Descendez discrètement au sous-sol, puis désactivez la caméra avant d'endormir les gardes. Une fois que vous aurez endormi les deux gardes, dépouillez-les, puis placez-les dans la pièce en haut à droite et fouillez les tiroirs. Faites demi-tour en direction de la grande salle, mais n'y entrez pas tête baissée si vous ne

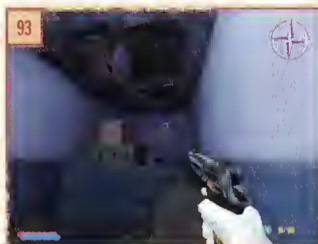



90

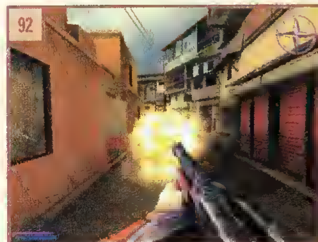

91






93

voulez pas vous faire trouer comme une passoire (photo 86). Marchez sur la première dalle pour faire tomber les herses, puis collez-vous sur la première et foncez dès que celles-ci se relèvent. C'est juste mais tout à fait faisable. Une fois de l'autre côté, vous allez tomber dans un trou en ramassant un document, mais ne vous en faites pas, cela ne portera pas à conséquence. Ouvrez ensuite la porte du coffre et prenez les documents en dernier car ceux-ci déclenchent l'alarme. Remontez ensuite au rez-de-chaussée


92

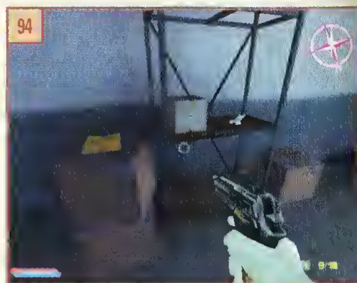
et éliminez tous les ennemis qui tenteront de vous stopper dans votre fuite. Vous devrez aller dans le jardin, puis emprunter la porte en bois qui se trouve sur la droite pour passer au niveau suivant.

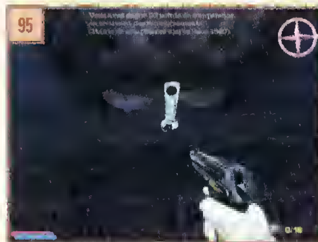
FEUX CROISÉS

Vous devez suivre Amstrong en lieu sûr, mais prenez garde de ne toucher à aucun civil. Allez vers le nord-est pour tomber sur lui. Attention aux snipers, dégommez-les pour les faire tomber afin de récupérer leurs armes. Amstrong vous attendra à l'autre bout de la ville et ouvrira une porte qui vous permettra de passer au niveau suivant (photo 87).

MURS INVISIBLES

Dès que vous avancerez, vous serez pris au piège avec Amstrong. Prenez ensuite votre chalumeau pour vous sortir de ce piège (photo 88). Une fois que vous serez libéré, Amstrong ne

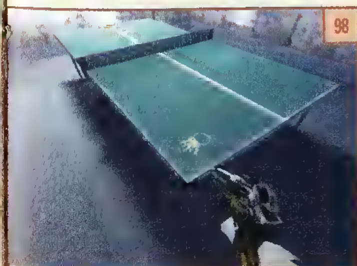

94


95





pourra pas défoncer la porte et sera bloqué. Passez par la porte qui se trouve derrière vous et prenez garde aux bouffons qui traînent dans le secteur. Avancez dans le couloir et empruntez la première porte qui est sur votre droite, puis servez-vous de la poutre pour grimper au premier étage (photo 89). Vous devrez ensuite traverser une passerelle, mais assurez-vous avant d'avoir éliminé tous les ennemis qui se trouvent de l'autre côté (photo 90). Une fois de l'autre côté, fouillez l'armoire, puis avancez et prenez la première porte que vous trouverez sur votre droite pour liquider deux ennemis. Ressortez dans le couloir et montez à l'échelle qui est sur la droite, puis allez jusqu'à la pièce qui présente un trou dans le sol et laissez-vous tomber pour passer par la fenêtre (photo 91). Flinguez quelques ennemis avant de descendre, puis allez ouvrir la porte à Amstrong. Ce dernier va ouvrir le grand portail, mais vous devrez le couvrir car un paquet d'ennemis débarquera pour vous empêcher de fuir.



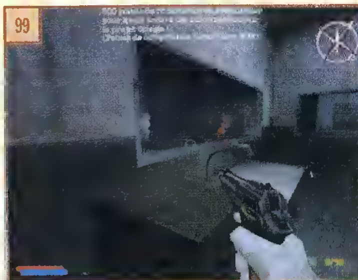
LA FUITE

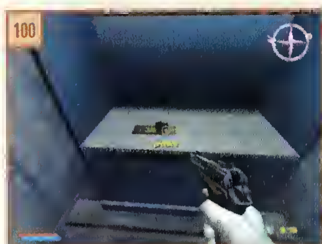
Pour ce niveau, vous devrez tirer sur le boss un maximum de fois tout en dégommant ses sbires qui vont vous shooter un peu partout sur le parcours (photo 92). Poursuivez-le jusqu'à ce que vous passiez automatiquement au niveau suivant.

CHAPITRE 9 : LA STATION GLACIALE DU MAL

ANTARCTIQUE

Avancez et passez par le trou qui se trouve dans le plafond au fond du couloir sur la gauche (photo 93). Avancez dans le couloir, puis laissez-vous tomber dans le trou. Continuez votre progression, puis descendez sur la droite pour récupérer quelques items. Remontez et passez au-dessus de l'armoire qui se trouve sur la gauche, puis prenez la clé anglaise ainsi que l'enveloppe qui se trouve un peu plus loin (photo 94). Utilisez ensuite la clé anglaise sur le conduit qui est au fond du couloir (photo 95). Lorsque vous aurez terminé la manip, entrez dans la pièce qui est située à gauche et récupérez le fusible qui se trouve par terre. Placez ensuite le fusible dans le boîtier élec-

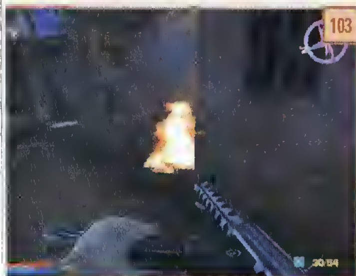


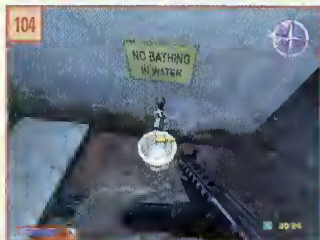












trique qui est dans la pièce juste à côté (photo 96).
Décodez ensuite le boîtier placé un peu plus loin pour ouvrir la grille, puis lorsque vous serez dans le réfectoire, récupérez l'enveloppe posée sur l'une des tables. Avancez jusqu'à la cuisine où le plancher est complètement défoncé et laissez-vous tomber. Lorsque vous serez à l'extérieur, passez par le trou dans le mur du bâtiment qui se trouve en face (photo 97). Fouillez les tiroirs et décodez le boîtier sur la droite pour ouvrir la porte qui est à l'extérieur. Entrez dans le bâtiment, puis allez jusqu'à la table de ping-pong pour récupérer un trousseau de clés (photo 98). Entrez dans le bureau qui se trouve derrière et ramassez l'enveloppe pour faire apparaître un monstre que vous devrez éviter car vous n'avez aucun moyen de l'anéantir (photo 99). Passez ensuite dans le trou qu'il a créé, puis montez sur les tuyaux qui se trouvent au-dessus pour sortir à l'extérieur. Une fois dehors, allez sur la gauche et gravissez les escaliers pour arriver dans un bureau. Ouvrez la porte du petit bureau pour récupérer une poignée de porte qui vous permettra d'entrer dans le troisième bâtiment (photo 100). Lorsque vous arriverez dans ce dernier, récupérez les explosifs et allez placer votre charge sur le plancher dans le bureau d'où vous venez et reculez-vous (photo 101). Laissez-vous tomber dans la brèche, puis allez dans le réfectoire. Passez rapidement devant l'armoire qui se trouve sur la droite,



puis dirigez-vous vers la droite afin que le scientifique referme la grille derrière vous. Allez dans le dernier bureau qui se trouve au fond du couloir pour récupérer une bobine de fil (photo 102). Allez ensuite réparer le boîtier pour ouvrir la grille, puis placez votre charge explosive au fond du couloir. Lorsque vous aurez rempli cette dernière action, vous aurez droit à une petite scène cinématique avant de passer au niveau suivant.

CHAPITRE 10 : LA MALÉDICTION DE KALI

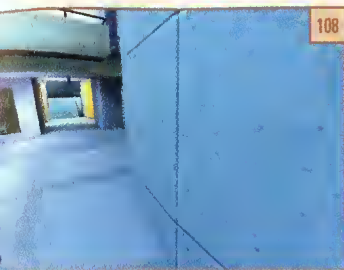
TERRAIN D'ESSAI

Commencez par poser la bombe sur le mur pour créer une brèche, puis attirez le monstre vers vous, histoire de faire diversion. Crochetez ensuite rapidement la porte afin que le civil puisse prendre la fuite. Si jamais vous avez été touché, vous trouverez un gilet pare-balles dans le recoin devant la porte. Avancez jus-



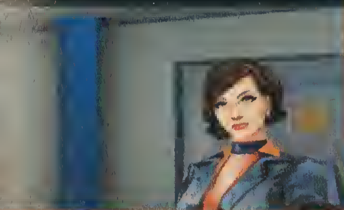










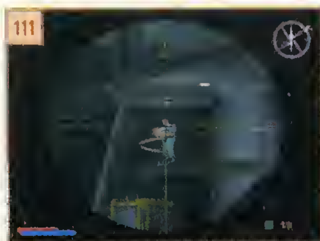


qu'à ce que vous voyiez un autre civil poursuivi par un monstre. Esquivez le monstre et regardez l'incendie sur votre droite (photo 103). Avancez et descendez les soldats qui se trouvent près de la boutique, puis récupérez le seau. Ouvrez la grille d'en face et allez remplir votre seau pour éteindre les feux (photo 104). Commencez par celui qui se trouve devant la grille et qui empêche le civil de s'enfuir. Allez ensuite éteindre un feu qui a pris sur un meuble car sinon vous ne pourrez pas passer (photo 105). Continuez d'avancer pour arriver à proximité de l'hôtel et tomber dans la foulée sur une troupe de soldats (photo 106). Allez ensuite au fond de la rue pour éteindre un autre feu qui bloque un civil. Eteignez-le et remplissez votre seau juste à côté de la terrasse du café. Lorsque vous aurez accompli cette dernière tâche, vous retrouverez Kamal et vous pourrez passer au niveau suivant.

CHAPITRE 11 : LES INTRUS

QUARTIER GÉNÉRAL DE L'UNION

Vous devez retrouver les lunettes du docteur qui se trouvent à la cafétéria posées sur une table (photo 107). Lorsque vous aurez récupéré le tout, l'alarme se déclenchera et vous devrez éliminer les mimes qui vont débarquer. Éliminez-les et récupérez leurs armes pour faire face aux suivants qui vous attendent. Vous allez devoir aussi désamorcer quatre bombes disséminées un peu partout dans le bâtiment. Attention car leur emplacement peut changer. Sortez de la cafétéria et allez vers la droite pour décoder le boîtier mural, puis allez sur la gauche pour désamorcer la première bombe posée sur le mur (photo 108). Prenez ensuite les escaliers pour désamorcer la deuxième bombe et continuez votre chemin sur la passerelle. Poursuivez votre progression pour trouver une troisième bombe posée sur les ascenseurs. Remontez complètement pour dénicher une autre bombe dans la salle de contrôle et rétablissez l'alimentation électrique (photo 109). Une fois que vous aurez éliminé tous les intrus, retrouvez le docteur Schenker pour lui restituer ses lunettes (photo 110).



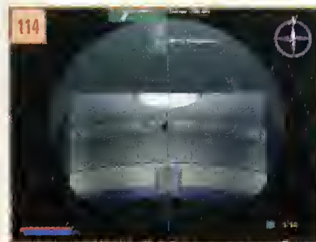




CHAPITRE 12 : SOUS L'EAU

DOCK DU SOUS-MARIN

Pour commencer, vous allez snipper tous les soldats qui patrouillent dans les environs (photo 111). Regardez bien dans les caisses pour récupérer quelques items (photo 112). Vous pouvez plonger dans l'eau pour aller chercher un paquet sous l'eau. Passez sur l'autre quai et allez chercher la clé qui se trouve sur le bureau derrière les grilles. Grimpez ensuite sur la grue









pour vous déplacer. Allez chercher le désactiveur de caméra qui se trouve en bas, puis entrez dans le bâtiment. Allez jusqu'à la salle de repos où vous allez dégommer deux gardes (photo 113). Sortez de la pièce et allez sur la gauche pour désactiver une caméra située au plafond. Baissez-vous pour passer devant le poste de contrôle, puis liquidez le garde qui se trouve dedans. Restez sur vos gardes car il est possible que d'autres gardes arri-



vent. Faites le tour des pièces pour récupérer un maximum d'items, puis prenez le sas qui se trouve derrière la salle de contrôle pour passer au niveau suivant.

PONT DE COMMANDEMENT

Commencez tout de suite par désactiver la caméra qui est fixée en haut des escaliers (photo 114). Allez ensuite vers la droite et entrez dans la dernière pièce que vous trouverez sur votre gauche pour récupérer des charges électriques qui vous serviront à neutraliser les robots qui patrouillent dans ce bâtiment. Passez dans le bureau suivant pour fouiller les tiroirs, puis allez détruire le robot qui patrouille au premier étage (photo 115). Redescendez et allez sur la droite pour liquider un deuxième robot. Allez à l'interphone, puis au super ordinateur (photo 116 et 117). Vous allez devoir découvrir un formulaire qui se trouve dans la salle de contrôle à cet étage (photo 118). Prenez le formulaire et allez à l'interphone pour récupérer une carte de sécurité. Descendez au rez-de-chaussée, puis allez dans le bureau du fond où vous pourrez ramasser un livre sur le bureau qui n'est autre que le manuel du super ordinateur (photo 119). Allez à l'interphone où vous trouverez un mot qui vous indiquera qu'il serait de bon goût de faire un petit tour aux toilettes. Vous trouverez Spencer dans les toilettes, que vous pourrez électrocuter pour lui subtiliser sa carte d'accès. Allez dans le bureau fermé par un sas qui se trouve près de l'interphone et récupérez le manuel version 2.0 dans le tiroir du premier bureau. Allez maintenant l'utiliser sur le super ordinateur, puis passez par le sas qui se trouve sous la caméra au rez-de-chaussée. Descendez les escaliers en colimaçon pour passer au niveau suivant.

PONT DE L'ÉQUIPAGE

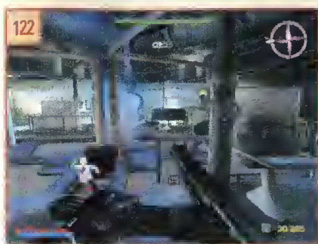
Commencez par éliminer rapidement les deux gardes qui sont en train de discuter avant qu'ils ne puissent donner l'alarme. Fouillez toutes les pièces qui se trouvent à cet étage, puis descendez à l'étage suivant. Entrez dans le laboratoire, puis prenez le microphone qui se trouve sur le bureau (photo 120). Allez ensuite au fond et empruntez l'échelle pour descendre et passer à la section suivante.













LABORATOIRES

Fouillez le laboratoire qui se trouve sur la gauche, puis détruisez le robot qui est au fond pour fouiller la réserve. Descendez par l'échelle et liquidez le garde qui se trouve en bas. Shootez le robot qui patrouille, puis prenez le livre qui est posé sur le baril juste sur la droite. Liquidez le garde qui se trouve au fond et fouillez les tiroirs. Passez ensuite le sas et prenez garde au robot qui patrouille. Vous trouverez ensuite un boîtier sur le mur sur lequel vous devrez appuyer pour passer à la section suivante (photo 121).

CHAPITRE 13 : TERREUR DANS LES PROFONDEURS

AMSTRONG EN DANGER

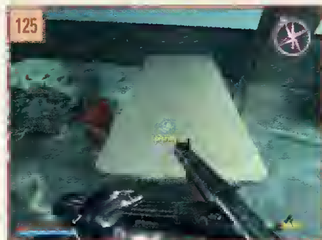
Tournez tout de suite le volant qui se trouve sur la gauche pour rajouter du temps au compte à rebours (photo 122).

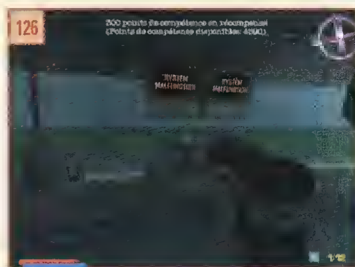


Tournez ensuite les trois autres volants, puis shootez le boss pour libérer Amstrong (photo123). Vous devrez résister aux nombreux assauts de mimes que vous allez subir. Lorsque Amstrong sera dehors, vous devrez faire face à une nouvelle menace (photo 124).

LE DÉMON DES PROFONDEURS

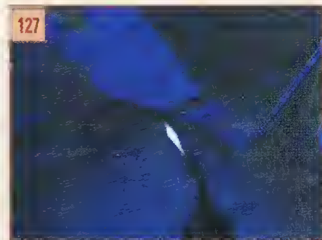
Attendez de pouvoir ouvrir la porte sur votre gauche, puis entrez dans le laboratoire pour récupérer une carte magnétique sur le bureau (photo 125). Débarrassez-vous du robot qui se trouve au-dessus, puis entrez dans le bureau pour désactiver le système de sécurité (photo 126). Allez ensuite vers la gauche et prenez l'échelle pour atteindre le niveau supérieur. Vous devrez vous baisser pour passer sous la plaque pour ne pas vous faire électrocuter, puis passez par la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Avancez jusqu'à une réserve où vous serez obligé de plonger pour continuer votre chemin. Une fois sous l'eau, récupérez l'enveloppe au passage, puis allez dans la salle suivante où vous devrez utiliser votre chalumeau pour vous créer un passage (photo 127). Attention aux gardes qui vous attendent en haut, puis empruntez les escaliers en colimaçon pour passer à la zone suivante.



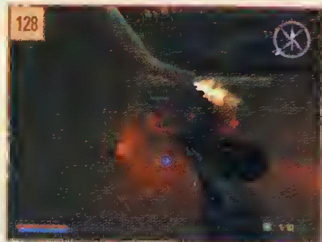


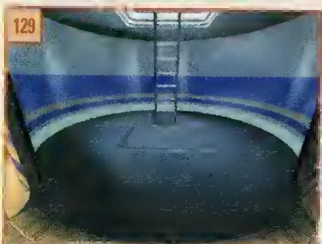
GRENADE !

Dégommez les deux gardes, puis contournez l'obstacle et détruisez le robot. Allez







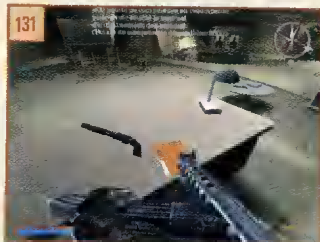




au fond du couloir et passez par le conduit (photo 128). Empruntez ensuite le second conduit, puis traversez les bureaux pour atteindre le poste de contrôle. Liquidez les deux gardes et le robot, puis placez-vous devant la petite statue qui se trouve dans le couloir et actionnez-la pour passer à la suite (photo 129).

CHAPITRE 14 : LES HOMMES-CAISSES

Lorsque vous sortirez de votre piège, prenez tout de suite des armes sur les cadavres, puis dégommez les gardes qui vont arriver. Montez ensuite sur la passerelle pour récupérer des documents (photo 130). Continuez d'avancer pour atteindre une salle dans laquelle vous pourrez ramasser de nouvelles armes et des documents supplémentaires (photo 131). Lorsque vous arriverez sur un bassin de lave, liquidez les deux gardes, puis récupérez le paquet qui se trouve sur la



droite. Allez ensuite vers la droite et placez votre charge explosive derrière le panneau de la structure (photo 132). Dirigez-vous ensuite vers les générateurs pour poser votre bombe et en récupérer une nouvelle dans le paquet qui se trouve juste à côté (photo 133). Rebroussez chemin, puis lorsque vous arriverez à une petite bifurcation, prenez sur la gauche pour récupérer les plans d'invasion qui se trouvent dans une espèce de dojo (photo 134). Prenez soin de bien fouiller chaque cavité avant de passer par la porte qui s'ouvre près de l'endroit par lequel vous êtes arrivé.

DOUCE REVANCHE

Liquidez tout de suite les deux gardes en train de parler sur votre gauche, puis rendez-vous sur la passerelle pour récupérer des munitions. Lorsque vous verrez la barre verte s'afficher à l'écran, prenez le lance-missiles et battez Volkov. Ce dernier n'est pas difficile à éliminer. Attirez-le sur la passerelle, puis tournez

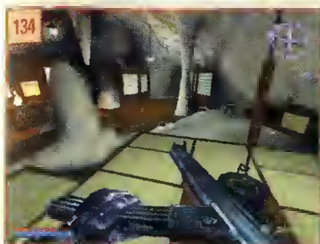




autour des rochers pour esquiver ses tirs et shootez-le de temps en temps pour en venir à bout. Une fois que vous l'aurez éliminé, prenez garde aux soldats qui vont débarquer, puis prenez la passerelle pour passer à la suite.

LA DETTE D'ISAKO

Récupérez tout ce que vous pourrez avant de sortir de la maison car vous allez devoir être bourré de munitions





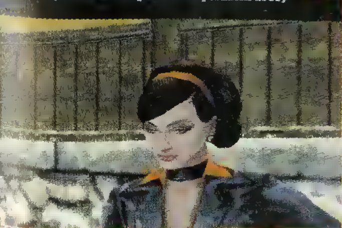


pour faire face au nombreux ennemis qui vont débouler. Vous devrez éliminer Isako et faire face à ses copines qui ne vous lâcheront pas d'une semelle (photo 135). Essayez de vous fixer sur Isako et lorsque vous l'aurez éliminée, vous recevrez des points de compétence en plus (photo 136).

CHAPITRE 15 : RAID PRÉVENTIF

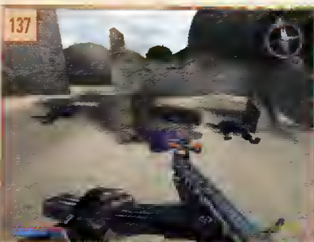
LE DESTIN DE KHIOS

Commencez par éliminer tous les ennemis qui vont se pointer et récupérez tous les items que vous pourrez trouver et le lance-missiles en particulier (photo 137). N'oubliez pas le fusil de snipe sur votre droite. Avancez un peu plus loin pour tomber sur d'autres soldats, puis suivez le petit chemin pour voir une caisse qui a été parachutée (photo 138). Vous trouverez juste à côté une charge d'explosifs que vous devrez placer sur le rocher qui



est juste derrière afin de remplir votre premier objectif. Vous trouverez du sérum pour anéantir les super soldats mais pour cela, vous devrez d'abord les assommer avec le fusil à pompe et leur tirer dessus avec le lanceur utilitaire (photo 139). Lorsque vous aurez éliminé tous les supers soldats, retournez devant le fort pour avoir droit à une petite scène cinématique. Éliminez le super soldat qui vient d'apparaître pour avoir de nouveau droit à une petite scène.

Capt'ain Ta Race...







En détresse

GABRIEL LOPEZ

En détresse, comment ça marche ? Vite un exemple... Comme dans toute bonne expérience scientifique, prenons un cobaye. Grâce à notre MetaBulgotron, nous suivrons ses réactions en temps réel. Attention, je déclenche le chronomètre... Tout d'abord, lire les questions du mois : Mmmmhmmmm... hé ben... Pfff... L'autre hé... Ouarf... ouarf... Ah ouais, j'en ai chié là... Ciel ! Que vois-je ? Par la pizza magique de maître Fish ! Une question d'une amie joueuse coincée ! Ha, ha, ha... Trop facile... Vite, à moi mon fidèle clavier. Ça tombe bien en plus ! J'étais justement bloqué dans « Shagada's Gate 3 », j'en profitais pour poser une question... Allez hop ! Plus qu'à envoyer tout ça à :

EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou par Internet à : *crack@joystick.fr*

Questions

ARCANUM

À l'aide ! Mon humain technologiste de niveau 50 est bloqué dans une des quêtes secondaires les plus longues du jeu : celle de l'île des demi-ogres. Je viens de récupérer le journal du labo, et j'ai parlé au gnome de Caladon. Et après, que dois-je faire ? Si je vais à l'office des publications de Tarante, on me dit de révéler l'affaire à Samuel Longpuis de Caladon, qui après que je lui ai donné le journal, ne publie rien du tout et s'enfuit. Et sans le journal, personne ne me croit. Est-il possible de terminer cette quête ? Merci à qui répondra à ce S.O.S.

Réf.: N°14401, le pingouin rasta

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Voilà, je vous écris pour avoir de l'aide de votre part. Fervent passionné de jeux sur PC, je suis bloqué au niveau de la mission qui s'appelle « Assault Factory ». Je ne trouve pas le journal de suivi sur le Venom. Pourriez-vous m'aider, merci.

Réf.: N°14402, Nicolas

HITMAN 2

Salut à tous les apprentis nettoyeurs... J'ai une histoire à vous raconter... L'ennemi s'approche, il veut me parler. J'ai mon AK47 dans les mains... et le garde risque de voir que je ne suis pas le pote qu'il a croisé il y a trente secondes. Si je tire avec mon AK, ma couverture saute ! J'attire le garde derrière un fourré et je lui colle une balle de Beretta SD entre les deux yeux... Bref, du travail vite et bien fait... comme un professionnel. Je m'appelle 47 (lol). Mais voilà, dans certaines missions, j'ai beau me lessiver les neurones, m'arrêter de respirer au premier pet de mouche et jouer les ninjas, je ne vois pas comment finir ces niveaux sans me faire traiter de « Psychopathe » et de « Tueur de masse ». J'ai vraiment l'impression quelquefois, d'avoir une affiche de Las Vegas illuminée et marquée « Tuez-moi, je suis un méchant tueur à gages ». Alors donnez-moi quelques astuces pour pouvoir finir le jeu en « Maître ninja » ou « Silent Assassin ». Merci d'avance

Réf.: N°14403, Zebulon

PLANESCAPE TORMENT

Help, help, je suis coincé dans ce magnifique jeu qu'est Planescape Torment ! Comment faut-il faire pour accéder à la dédale de ravel ? Selon les mordone, il me faudrait créer une clé et un portail ; mais comment faire ? Et surtout... Comment faire avouer à Kesai Seri que ravel est mère ? Merci à tous les matois qui me répondront.

Réf.: N°14404, XENO

MAFIA

Hé! S'vous plaît. J'ai acheté ce jeu impressionnant qu'est Mafia (bien meilleur que GTA3 à mon goût). Voilà, je suis bloqué à la mission où l'on doit buter Sergio Morello, à la suite d'une course poursuite effrénée dans les rues de Lost Heaven (la ville s'étend sur 18 km², 3 fois plus que dans GTA3, et avec la campagne 77 km²!). J'arrive au port et c'est là que je coince. J'arrive à tuer tous les gardes du port, mais après il m'arrive de zoner des heures dans un port désert, en essayant en vain de faire avancer une p..... de locomotive à vapeur, sans savoir où est Morello, ni comment faire pour rentrer dans les bateaux, ou dans le bâtiment à côté de la voiture de Morello. Merci de l'aide, car j'aimerais beaucoup continuer dans ce jeu merveilleux. Ciao.

Réf.: N°14405, B@ggia

HALF-LIFE

Salut à tous. J'ai un petit problème avec Half-Life. Je suis bloqué sur XEN. Après avoir passé le portail intergalactique de je ne sais pas koi?! je suis arrivé sur XEN. Je suis descendu sur la plus grosse des îles volantes (juste en dessous du point de départ). J'en ai fait le tour, et j'ai trouvé l'entrée de la salle à l'intérieur de l'île (y a une mare bleue qui fait remonter la vie juste devant l'entrée), mais une fois dans cette salle, que faut-il faire ? J'ai déjà essayé de faire sauter des murs, j'ai balancé des grenades de partout, miné la salle en entier, mais rien ; et je suis à court d'idées. Alors que dois-je faire ? Merci d'avance pour votre aide.

Réf.: N°14406, Vinc

NEVERWINTER NIGHTS

Hello, je joue au superbe :-) Neverwinter Nights, en mode solo (pas encore essayé le multi, mais en fait, la partie solo, c'est déjà pas mal). Je suis arrivé à la quête du « Masque de Pierrelune », et là je tourne en rond comme un gorille en cage. Je tourne en rond, en rond. Très énervant. Impossible d'avancer. Où trouver les trois objets de la mission ? Quelques sauveurs serviables pourraient-ils me fournir des indications ou des indices sur l'endroit où lancer mes recherches ? Merci d'avance à tous.

Réf.: N°14407, Beasty

MEDAL OF HONOR

Salut la compagnie, bonjour les pingouins. Repos... J'ai MoH qui m'fait des misères : oui,

j'arrive pas à finir la mission « The Command Post » avec tous les objectifs remplis. C'est la mission où faut trouver les documents sur le char Tigre. J'ai envoyé un message radio bidon et trouvé des plans, mais un document manque encore à ma collec. Quand j'essaye de terminer le niveau, j'ai le message : « you have not completed all objectives ». J'ai beau fouiller la ferme, je ne trouve pas le plan qui doit me manquer. Comment faire pour boucler cette mission ? HELP ! Oukison tous les plans ? Je ne pense pas qu'il s'agisse d'un sale bug, mais on sait jamais. Help me ! Merci.

Réf.: N°14408, Ltd Reilly

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST

Je suis dans la mission finale du fabuleux Jedi Knight 2, qui doit me mener à l'ultime combat avec Desan je crois, mais... Pour l'instant je suis connement bloqué derrière trois gros blocs, qu'il faut que je manipule avec la Force en m'aidant du pouvoir « Push ». J'ai essayé toutes les combinaisons qui me passaient par la tête, mais j'arrive pas à ouvrir ce passage de merd ! Pour en arriver là, j'ai suivi en bas, Desan dans le trou, après avoir dégommé le tuyau pour éteindre le feu en dessous. Derrière moi, il y a un mur massif, et à part les blocs, je ne vois rien que je puisse actionner. Dù est le problème ? Est-ce que je devais faire quelque chose de spécial avant ? À moi, la confrérie des Jedi ! À l'aide ! Toute solution sera la bienvenue, merci.

Réf.: N°14409, Jedi Oli

! Réponses

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

Réf.: N°14102, FBERT

Bonjour Fbert. Dans la campagne de Lysander, une fois toutes les quêtes accomplies, et lorsque tu auras récupéré Lysander et l'ange dans ton armée, tu dois retourner par le portail « dragon bleu » jusqu'à la tour et, théoriquement, tu devrais passer sans ennuis. Remonte alors à la surface et vas à la maison de l'oracle pour finir le scénario et attaquer la troisième partie du scénario. Si tu ne passes pas, il doit en effet s'agir d'un bug. Le mieux c'est de patcher ton jeu vers la toute dernière version de Heroes 4 (la 2.2). Tu devrais trouver tous les patches disponibles pour la version française (selon ta version actuelle, il faut peut-être en appliquer plusieurs) sur : http://bigben.fr au menu télécharger. Bonne chance à toi, dans tes campagnes, et dans ta vie.

Marek

BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BAAL

Réf.: N°14103, X-tof

Bé non, mon cher X-tof, le tombeau de Kaza n'est pas dans la salle aux araignées. Ce tombeau se situe effectivement dans le cimetière, dans la partie des « Tombes inférieures » que tu atteindras à partir d'un passage secret situé au sud-ouest dans le Mausolée : la crypte avec une gigantesque tête en mosaïques dessinée par terre, qui est d'ailleurs truffée de pièges. Cette salle est aussi bourrée de morts-vivants qui te sauteront dessus dès que tu mettras un pied sur le décor en mosaïques. Il est plus marrant d'embaucher Korgan pour cette mission. De toute manière, quand tu arriveras au tombeau de Kaza, il sera vide, car déjà pillé par les anciens complices de Korgan. C'est là où, si Korgan est dans ton équipe, il sera furax, mais heureusement aura l'idée de l'endroit où intercepter les méchants pilleurs. De fil en aiguille, tu devrais localiser les malfrats (normalement sur le toit de la « Couronne de cuivre») et récupérer enfin le fameux livre. Accroche-toi pour la suite du jeu, ça vaut le coup.

Irénicus

STUPID INVADERS

Réf.: N°14105, Le Boucher

Salut le Boucher, la solution à ton problème est simplissime. Ben, l'horrible gégaméga poulet géant pas beau du tout, il ne faut pas le taper ! Il faut simplement que tu l'énerves au maximum et puis... Tu verras bien. Parle-lui pour faire monter sa pression :-) et, et... le passage sera libéré. Tu peux maintenant accéder aux égouts avec Candy. Tu ne peux pas ouvrir la bouche d'égout au départ. Bonne chance pour après, t'as pas fini de rigoler.

Gorgious

GRAND THIEF AUTO 3

Réf.: N°14201, Nico, Shotgun-one

Les deux véhicules que tu cherches sont effectivement assez durs à trouver : il m'a fallu un mois pour finir la liste de voitures du port... Alors voilà :

• Le « Mule » est une camionnette style Renault (copyright) Trafic, et qu'on peut trouver un peu partout dans la ville. Par exemple, à Portland, à côté du garage sur le port où tu peux vendre tes caisses, il y a trois véhicules garés : une « Kuruma », une « Prennial » et un fourgon de transport de marchandises : le « Mule » en question, donc t'auras pas besoin de faire beaucoup de chemin... Sinon, jette un œil sous la partie couverte du hangar où tu places les fourgons blindés, toujours au port de Portland.

• En revanche, le « Mr. Whoopy » est beaucoup plus dur à trouver, puisqu'il s'agit d'un... camion de glaces ! Il est assez rare, mais en cherchant bien, tu peux le trouver en te baladant à Shoreside Valley (la troisième île). Personnellement, je l'ai trouvé en faisant une mission pompier sur cette île (une des missions consiste à éteindre le feu d'un Mr. Woopy). Essaie, ça pourrait marcher pour toi aussi. Voilà, maintenant que tu as fini la liste, tous les véhicules que tu as apportés au port y sont disponibles gratuitement et en quantité illimitée !

• Ensuite, pour les missions : si tu as fait juste celles que tu présentes, il t'en manque quelques-unes : les missions de pompier (20 sur chaque île), les missions de Marty Chonks pour l'usine Bitch'n Dog Food (le téléphone qui se trouve pas loin du garage de Joey, 4 missions), les missions tout-terrains (4), les garages à remplir : 4 missions (garage sur la troisième île, pas loin du commissariat de police par exemple), 3 à Portland & 1 à Shoreside Valley), les missions Toyz (4). Hé petit, tant que je serai dans le métier, tu ne seras que second... :).

Dia, L'Habitant de l'Abri, Antoine

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST

Réf.: N°14202, Jedi Vision

Salut, Jedi Vision ! J'ai eu le même problème que toi, et j'ai galéré très longtemps ici. Pour passer, il suffit juste de créer une diversion avec la persuasion sur le mur, d'éteindre la lumière, te baisser, et de mettre la Vitesse pour te laisser tomber pour aller en face. N'ouvre la deuxième porte du sas qu'après que la première est refermée. Quelques précisions : utilise la diversion (mind trick) sur les murs et objets pour attirer progressivement tous les gardes et officiers à l'opposé du sas que tu veux atteindre (là où se trouve la salle d'observation par exemple). Reste baissé et hors de vue en permanence tant que tu es sur la corniche. Une fois que tu auras éloigné tout le monde de la route vers le sas d'en face, et seulement là, éteins la lumière, passe en super-vitesse et toujours accroupi, saute et traverse accroupi la salle jusqu'à la porte. C'est tout ! Une fois dans le sas, attend que la porte se ferme et sauve ta partie. Remets-toi en super-vitesse avant d'ouvrir la nouvelle porte. Bonne chance pour finir ce jeu génial qu'est JK2:JD!

Seawolf, MasterZ, Denis

MORROWIND

Réf.: N°14203, Bernardo

Aaaaaaaahhhhhh ! Les esclaves dans Morrowind... Moi aussi ils m'auront bien fait chier ! Bon, c'est bien un bug qui t'empêche de les libérer et le pire, c'est que ce bug n'est présent que dans la version française... Bravo pour la localisation Bethesda ! Il y deux solutions pour résoudre ce problème : attendre un prochain patch où ce bug, vu le nombre de plaintes, sera sûrement corrigé, ou bien chercher sur le Net un des très nombreux plug-ins faits par des fans et qui réparent cet oubli fâcheux (tu peux par exemple chercher sur www.morrowind-fr.com). Allez, courage ! Tu as encore de longues heures d'exploration devant toi, crois-moi !

- Dans le cas où tu n'es pas victime du bug de la V.F., pour arriver à libérer les esclaves, il faut que tu prennes la clef trouvée sur le garde (celle qui t'a déjà servi à ouvrir la porte) pour l'utiliser sur les menottes des esclaves, en leur parlant à chaque fois. Tu auras un choix pour les libérer dans le dialogue. Les esclaves resteront bêtement sans bouger dans la prison. Mais voilà, maintenant ils sont heureux et en liberté.

l'Habitant de l'Abri, Bouzi

Jeux Crack

Les JEUX CRACK vous souhaitent une bonne et heureuse nouvelle année 2003, accompagnée de tous nos meilleurs vœux d'astuces. Dans la superbe et modeste rubrique des JEUX CRACK, vous trouverez des trucs, des machins secrets, des bidouilles, des pingouins, des patches... Rien que du fun, destiné aux grands classiques du jeu PC, principalement dans leur version française. Les astuces fournies sont testées au préalable dans nos laboratoires ultra-modernes. Toute suggestion, critique, idée d'amélioration, etc., doit être envoyée à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex ou, si vous préférez passer par Internet, à : crack@joystick.fr

HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

Voici quelques codes de triche pour la version française 1.0, clavier AZERTY de Hitman 2. Pour commencer, il faut activer le mode de triche.

• Allez dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut : C:\Program Files\Eidos Interactive\Hitman 2 Silent Assassin). Vous y trouverez un fichier nommé « Hitman2.ini ». Faites un double de sécurité de ce fichier, puis chargez le fichier dans un éditeur de textes quelconque (le bloc-notes Windows par exemple). Allez tout en bas du texte et ajoutez la ligne : « EnableConsole 1 » (sans les guillemets) et juste en dessous une autre ligne nommée « EnableCheats 1 ». Sauvez le fichier « Hitman2.ini » ainsi modifié, et relancez le jeu. Une fois une partie chargée ou une nouvelle partie commencée, vous saisirez directement pendant le jeu l'un des codes de la liste qui suit :

NOTES : Vous devez taper les codes quels que soient les effets secondaires des touches ; à une vitesse de saisie lente et régulière (une lettre par seconde environ). Le pavé numérique doit être verrouillé (touche « Verr Num » activée).

CODE RESULTAT

IOIHITLEIF : Points de vie au maximum.
IOIRULEW : Mode Invincible (retaper pour désactiver).
IOIGIVES : Donne toutes les armes et l'équipement.
IOINGUN : Mode Agrafeuse. À utiliser avec le fusil de chasse. Activé/Désactivé.
IOISLO : Mode avec effets de chute au ralenti. Activé/Désactivé.
IOIGRV : Mode avec effets d'apesanteur pour les ennemis. Activé/Désactivé.
IOIPOZER : Les armes deviennent méga-puissantes. Activé/Désactivé.
IOIER : Mode Bombe. Activé/Désactivé.
IOILEPOZ : Mode Munitions léthales. Activé/Désactivé.
IOIHITOLI : Met Hitman en mode Ali (coups de poing surpuissants). Activé/Désactivé.
IOIEAPZEQP : Effet inconnu. Message « Equip weapons ».

ACCÉDER À TOUTES LES MISSIONS

• Allez à nouveau dans le répertoire d'installation du jeu. Chargez le fichier « Hitman2.ini » dans un éditeur de textes (n'oubliez pas la copie de sécurité, si ce n'est pas déjà fait), puis allez modifier la ligne :
« DefaultScene=AllLevels/logos.gms » qui est normalement la première ligne du fichier. Remplacez cette ligne par :
« DefaultScene=AllLevels/LevelMenu.gms »

• Sauvez le fichier « Hitman2.ini » modifié et, relancez le jeu (attention, n'appuyez pas sur la touche [Echap] pour passer les présentations, ou le jeu vous expédiera au bureau Windows). Vous constaterez que les animations du début ont disparu, au profit d'un menu permettant d'accéder à toutes les missions de Himan 2.

NEED FOR SPEED : POURSUITE INFERNALE 2

Pas de permis ! Pas d'assurance ! 300 km/heure dans la ligne droite, en plein village ! Mais que fait la police ? Ah ben tiens, justement, la voilà qui déboule dans sa Lamborghini toutes sirènes hurlantes... Voici quelques bidouilles pour jouer aux fous du volant. Mais attention, les excès de vitesse, ça se paye cher dernièrement. Trucs pour Need for Speed : PI2 en v. f. Azerty.

OBTENIR TOUTES LES VOITURES :

Il est très facile de débloquer toutes les voitures du jeu. Pour ce faire, commencez par aller dans le répertoire du jeu « Cars » que vous trouverez en : « C:\Program Files\EA Games\Need For Speed poursuite infernale 2\Cars » avec l'installation du jeu par défaut. Dans ce répertoire, vous verrez le fichier « cars.ini ». Faites-en une copie de sécurité, car nous allons le modifier. À présent, chargez « cars.ini » dans un éditeur de textes (bloc-notes, etc.). Dans ce « cars.ini », vous allez découvrir la liste de toutes les voitures et leurs paramètres. Pour chaque voiture que vous voudrez obtenir gratis dans le jeu, remplacez la valeur derrière « price= » (c'est le nombre de points nécessaires pour acheter la voiture) par zéro. Une fois terminé, sauvez le « cars.ini » modifié, sortez de l'éditeur et lancez le jeu. Pour accéder aux nouvelles caisses, choisissez la course « Défi simple ». Une fois arrivé au choix des voitures, tous les véhicules modifiés seront débloqués pour la modique somme de 0 dollar.

OBTENIR TOUS LES CIRCUITS :

La manipulation est presque la même, que pour obtenir toutes les voitures. Allez cette fois-ci dans le répertoire « tracks » en « C:\Program Files\EA Games\Need For Speed poursuite infernale 2\tracks ». Vous verrez un fichier « Tracks.ini ». Faites-en une copie de sécurité ailleurs. Chargez le « Tracks.ini » original dans un éditeur. Vous-y trouverez tous les circuits du jeu, sauf qu'il y a cette fois-ci jusqu'à 4 prix par circuit. En effet, il s'agit du prix des diverses versions d'un même circuit (circuit avant, arrière, inversé avant, inversé arrière). Il suffit donc de changer les quantités derrière « m_price[0]= », « m_price[1]= », « m_price[2]= », « m_price[3]= » par zéro pour débloquer gratuitement les circuits désirés. Sauvez le fichier, et allez dans le jeu à la course « Défi simple », une fois au choix de circuit, il ne reste qu'à débloquer vos nouvelles pistes.

OBTENIR PLEIN DE CREDIT :

En fait c'est très simple : reprendre les bidouilles pour obtenir gratuitement voitures et circuits, et au lieu de remplacer les valeurs par zéro, remplacez-les par une somme négative. Exemple : je modifie dans le fichier « cars.ini » le prix d'une voiture en « price=-500000 ». Lorsque j'irais débloquer le véhicule dans le jeu, NFS va me soustraire sa valeur, mais soustraire une somme négative, revient à donner une somme positive. Vous voilà capable d'acheter n'importe quoi (sauver votre partie si vous voulez garder tout cet argent, car le jeu ne le fait pas toujours).

BATTLEFIELD 1942

1942, que le conflit soit terrestre, marin ou aérien, vous êtes de toutes les batailles. Simple artilleur, fantassin, conducteur de char, pilote de chasse, capitaine de sous-marin, la guerre est votre spécialité. Mais, parfois, entre une attaque de bunker et un parachutage sur Guadalcanal, vous rêvez de codes de triche, d'invulnérabilité aux balles... Voilà de quoi passer du rêve à la réalité. Cheats codes pour la version f. 1.0 de Battlefield 1942. À employer en jeu solo et mode « Campagne » ou « Escarmouche ». Respectez les minuscules et majuscules.

• Lancez le jeu, commencez ou chargez une partie, puis appuyez sur la touche [petit 2] pour afficher la console. Saisissez un code sous la forme : « aiCheats.code XXXXXXXX » (sans les guillemets et avec un espace derrière code) où XXXXXXXX est à remplacer par un code choisi dans la liste, et réappuyez sur [petit 2] pour retourner au jeu.
Exemple : aiCheats.code Tobias.Karlsson

CODE EFFET

Tobias.Karlsson : Invincibilité. Retaper le code pour annuler l'effet.
BotsCanCheatToo : Les troupes de l'ordinateur trichent ! (déplacements rapides, pas d'obstacles, etc.). Activé/Désactivé.
Jonathan.Gustavsson : Tue tous les soldats ennemis jusqu'à ce que la génération automatique les ressuscite. Activé/Désactivé.
Thomas.Skoldenborg : Désactive l'I. A. des troupes de l'ordi. Utilisé avec le code précédent, empêche la résurrection automatique des ennemis. Activé/Désactivé.
TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer : Active les stats sur l'I. A. du jeu.
WalkingIsWayTooTiresome : Ressuscite votre personnage à l'endroit de sa mort.

NOTES : Les codes doivent être tapés fidèlement, sinon vous serez pénalisé en cas d'erreur. De plus, l'usage des codes de triche amène une diminution importante de vos tickets de départ (cela dit, dans le cas de l'immortalité, il suffit de rejouer la mission en cours pour rester immortel sans pénalité). Certains de ces codes (WalkingIsWayTooTiresome par exemple) sont aussi susceptibles de planter le jeu de temps en temps.

ASTUCES :

• Si l'on dispose d'une jeep, ou d'un véhicule léger, rapide et maniable du même style : jouez au chauffard. C'est une des méthodes d'élimination des fantassins ennemis les plus efficaces.

• Dégoupillez une grenade. Jetez-la par terre. Courez et sautez dessus juste quand elle

Jeux Crack

explose. Vous ferez un bond en l'air à haute altitude. En jeu normal, c'est la mort assurée à chaque fois. Par contre, en mode Invincible ou dans une partie multijoueur (avec les dégâts entre soldats du même camp désactivés), cette astuce devient intéressante pour sauter sur les toits de bâtiments.

NO ONE LIVES FOREVER 2

Miss Cate Archer est sûrement la super espionne la plus sexy des services secrets du Royaume-Uni, mais n'allez pas croire qu'elle ne sait pas se défendre. Son charme et ses talents ne seront pas de trop face à la machiavélique organisation C.R.I.M.E. Voici quelques codes secrets en provenance directe de Santa, pour seconder Cate dans sa tâche. Codes pour le jeu en V. 1.0 française Azerty :

• Une fois dans le jeu, appuyez sur la touche [T]. La ligne de saisie de l'interface de dialogue s'ouvre. Tapez l'un des codes suivants, puis [Entrée] pour retourner au jeu.

CODE SECRET EFFET

god Mode Déesse : (invincibilité). Retaper pour désactiver.
Health Le docteur Dentz requinque votre santé au maximum.
Poltergeist : Invisible aux ennemis. Activé/Désactivé.
Armor : Donne un gilet pare-balles neuf.
Maphole : Passage à la mission suivante.
Pos Affiche les coordonnées de position. Activé/Désactivé.
Build : Affiche la version du moteur graphique.
Rosebud : Donne une moto-neige flambant neuve et prête à foncer.
Baddaboom : Affiche « FDRE ! ».
Skillz : Donne des points d'expérience à répartir dans les compétences de Cate (uniquement à partir du chapitre 2).

CELTIC KINGS : RAGE OF WAR

Nos ancêtres les Gaulois... étaient désunis, et avaient fort à faire pour se défendre des envahisseurs germains. Heureusement, un héros gaulois s'est finalement levé pour défendre l'ancienne civilisation celtique. Pour aider le héros, à défaut de potion magique, quelques codes faciliteront les combats sanglants à venir. Codes de triche pour Celtic Kings en v. : 1.0 F. azerty, en mode de jeu solo ou campagne :

• Chargez ou commencez une partie, et pendant le jeu, appuyez sur [Entrée]. La fenêtre de discussion fera son apparition. Tapez le code choisi, et validez en appuyant à nouveau sur [Entrée]. Attention, respectez les majuscules et minuscules des codes.

CODE EFFET

ToggleFog : Retire tout le brouillard de guerre. Activé/Désactivé.
ExploreAll : Rend la mini-carte entièrement visible.
AddFD : Repeint avec des petits carrés blancs la surface du terrain.
RemFD : Annule l'effet de AddFD (retire les carrés blancs).
GAIKAFD : Repeint le terrain de jeu avec des petits rectangles oranges, verts et noirs. Retapez le code pour désactiver l'effet.
RemoveDecors : Fait disparaître les éléments du décor, comme les arbres, broussailles, etc.
FlatTerrain : Aplatit les montagnes et les reliefs.
ToggleVis : Fait disparaître/réapparaître les bâtiments, fortifications, fermes, etc.
ShowFlatTerrain : Unifie tout le terrain en pierraille (plus d'obstacles naturels).
Ae : Affiche toutes les caractéristiques détaillées de la partie en cours.
_Black : Repeint en noir la fenêtre de jeu.
MousePos : Affiche les coordonnées du curseur de la souris.
Pause : Met le jeu en pause. Retapez pour un retour au jeu normal.
GmpAffiche : les coordonnées comme MousePos.
Quit : Quitte le jeu. Retour sous Windows.

SKI RESORT TYCOON 2

Allez hop! Tous à la montagne... D.K. d'accord, vous connaissez déjà tout ça par cœur. Vous avez été plâtré en de multiples endroits, congelé et trempé, poussé dans les rochers, et de plus les descentes au flambeau vous gonflent grave. Qu'à cela ne tienne, il est temps de passer du côté obscur des organisateurs. La création et la gestion d'une station de sports d'hiver de renom, ça vous tente ? Oui, mais c'est pas de la tarte. Mais, heureusement avec ces quelques codes magiques, ça va yodeler dans les alpages. Codes de triche pour Ski Resort Tycoon 2 en ver. française 1.0 clavier Azerty. À utiliser en mode de jeu Action immédiate ou Défi.

• Pendant le jeu, utilisez l'une des combinaisons de touches suivantes (ne pas tenir compte des +) :

TOUCHES EFFET

[Maj]+[C]+[A]+[T] : Tous les bâtiments et équipements sont disponibles.
[Maj]+[Ctrl]+[X] : Provoque une avalanche aléatoire.
[Ctrl]+[Maj]+[4] : Rajoute entre 10 000 et 30 000 euros à chaque usage.
[Maj]+[Q] : Provoque une chute de neige sur votre massif montagneux.
[Ctrl]+[Q] : Arrête une chute de neige en cours.
[Ctrl]+[Maj]+[S] : Adoucit le relief de votre montagne. Moins de sommets et d'arêtes pointues.

[Ctrl]+[W] : Accélération de l'écoulement du temps.
[Ctrl]+[Y] : Ralentissement du temps/pause.
[Maj]+[Ctrl]+[K] : Changement des comportements.

MAFIA

C'est gagné. Vous voilà encore une fois fourré dans une situation délicate. La guerre des gangs bat son plein. Cette année 1930 promet d'être riche en rebondissements, et en distribution de plomb. Astuces pour Mafia en version 1.0 f. Azerty.

GAGNER FACILEMENT LA COURSE

• Roulez jusqu'au premier « checkpoint » et ralentissez. Derrière les rochers, vous verrez un passage au sol sablonneux dans lequel vous pourrez engager votre voiture pour rejoindre un chemin. Ce raccourci ne fait bien sûr pas partie du circuit officiel. Si vous passez par là, vous gagnerez du temps, mais le tour ne vous sera pas compté, puisque vous aurez triché. Pour que le tour soit quand même valable, tout en empruntant le raccourci, il faut faire ce qui suit. Une fois le raccourci traversé, juste lorsque vous aurez passé la pancarte où vous obtenez les informations du « checkpoint », repositionnez la voiture grâce à l'option adéquate (par défaut : touche [0] du pavé numérique). Foncez vers la ligne d'arrivée qui est juste à côté. Voilà votre tour compté. Répétez cette manœuvre à chaque tour de circuit (5 tours) et vous finirez normalement avec un chrono excellent. Évitez de vous planter dans le raccourci, car la fonction de repositionnement de la voiture n'y marche pas bien, et risque de vous réexpédier en arrière, au premier « checkpoint » du circuit.

SEMER LES POLICIERS

• Quand vous êtes recherché et pourchassé par la police, il y a un moyen simple pour vous débarrasser de vos poursuivants. Allez à la station de métro la plus proche. Montez sur le quai de la station. Si les policiers vous suivent, descendez sur les rails en sautant en bas du quai. Traversez et remontez sur le quai d'en face en sautant. Les policiers ne pourront pas vous suivre. Même s'ils descendent sur les rails, ils seront incapables de remonter sur l'autre quai, en sautant comme vous. Vous n'avez plus qu'à prendre le prochain métro et attendre que l'indicateur de recherche disparaisse. Voilà, à présent, reprenez votre mission là où vous en étiez resté.

